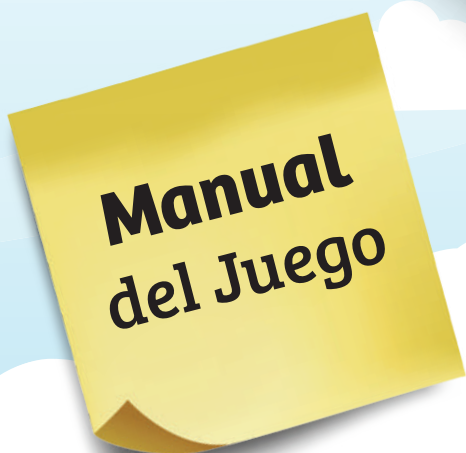
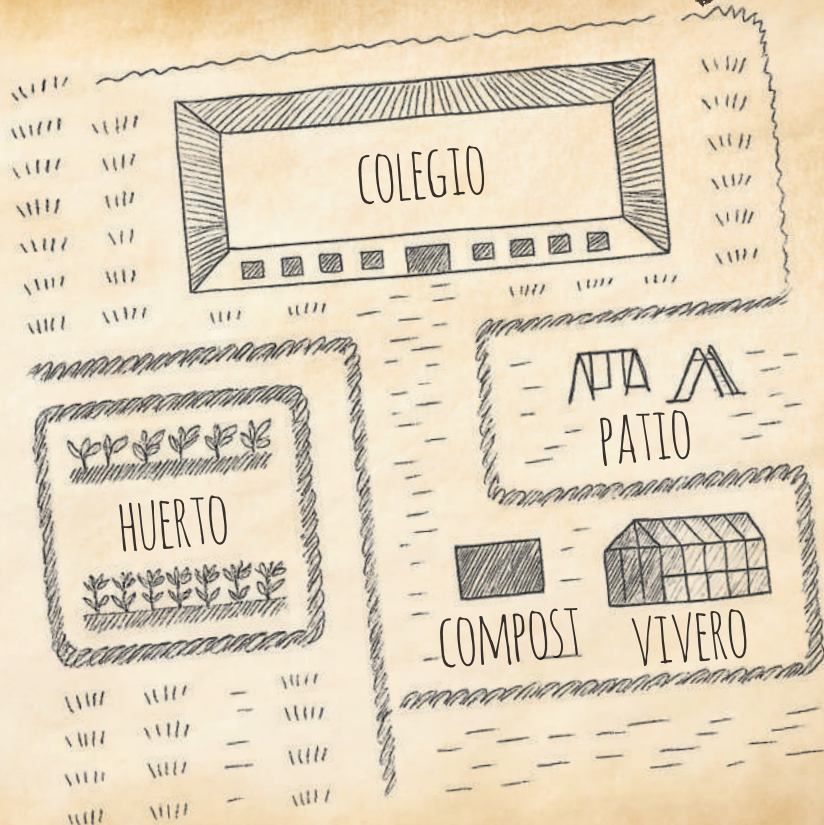


Al rescate DEL HUERTO



VIEJO MAPA DEL HUERTO



ALGUNOS APUNTES DE ALICIA, LA CONSERJE

EMPEZAMOS POR LA...

Introducción

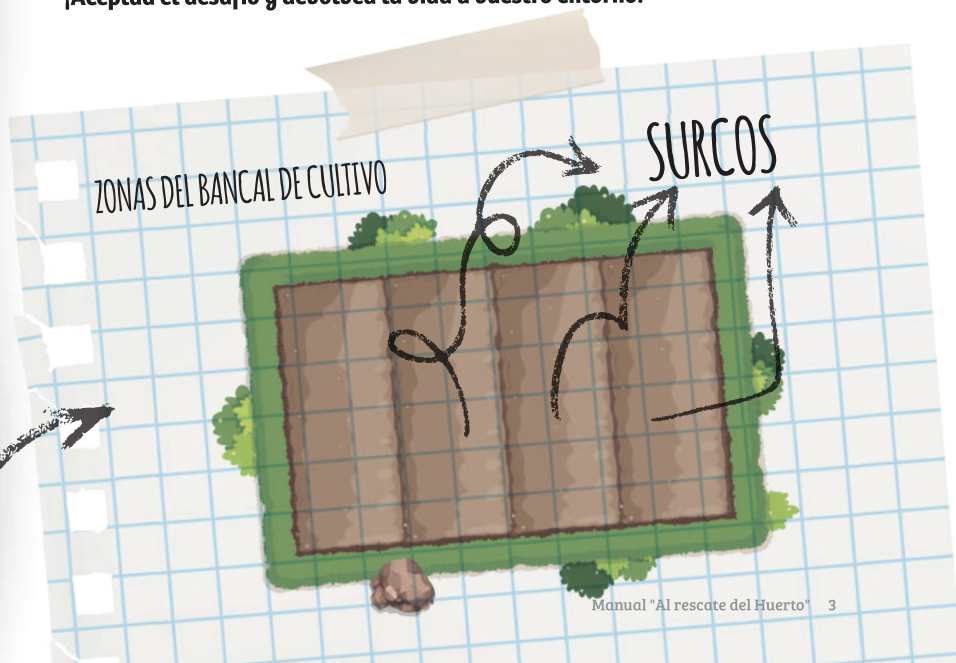
El viejo almacén al final del patio ha estado cerrado durante años, envuelto en misterio. Alicia, la conserje a punto de jubilarse, os pide ayuda para ordenarlo. Entre polvo, telarañas y herramientas oxidadas, encontráis un cuaderno de notas húmedo y un papel arrugado que resulta ser un mapa. Este señala un rincón abandonado del jardín donde antaño existió un huerto lleno de vida.

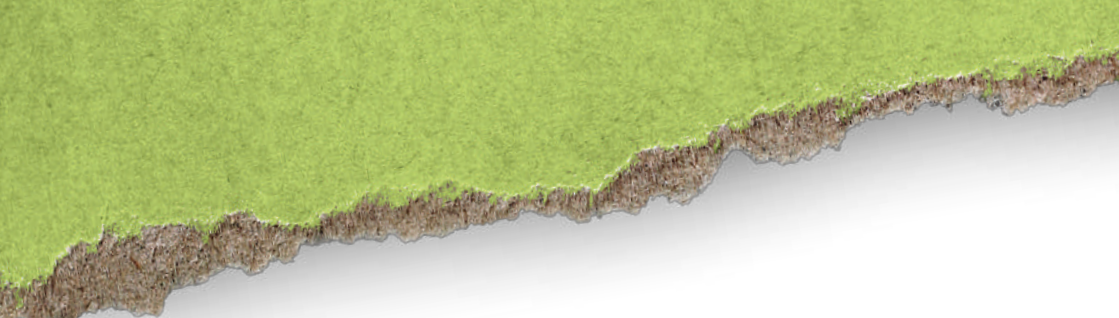
EL RETO: recuperar el antiguo huerto y su biodiversidad para devolverle su esplendor.

NO SERÁ FÁCIL: os enfrentaréis a tormentas inesperadas, plagas curiosas y pruebas que superaréis demostrando sabiduría hortelana. Pero también descubriréis trucos, recursos y la fuerza de la cooperación.

Competiréis y colaboraréis al mismo tiempo entre equipos para cultivar vuestros bancales en base a la agricultura regenerativa, transformando vuestro patio en un espacio más verde, saludable, respetuoso y divertido.

¡Aceptad el desafío y devolved la vida a vuestro entorno!





¿POR QUÉ este juego?

Siguiendo la esencia del proyecto "Huertos de Biodiversidad", surge este juego educativo basado en el huerto agroecológico y regenerativo, que promueve la biodiversidad y la economía circular, todo ello enriquecido con un enfoque ecosocial. Así, se da la oportunidad de adquirir conocimientos sobre ecología, huerto y prácticas sostenibles, a la vez que se desarrollan habilidades críticas y justas para el futuro, poniendo a la naturaleza en el centro de todo el entramado de la vida.

Este juego es una herramienta de aprendizaje a través de la gamificación, que ayuda a comprender de forma lúdica la importancia de conocer, valorar y cuidar el entorno al que pertenecemos para mantener una naturaleza sana y en equilibrio.

Es un recurso versátil y adaptable: se puede jugar en infantil, primaria, secundaria e incluso en contextos familiares o de ocio. La dinámica es sencilla y atractiva, asegurando que las personas participantes mantengan el interés.

Para facilitar su implementación en los centros educativos, el juego es imprimible. También se ha creado una edición especial impresa, para eventos y concursos, abogando siempre por la divulgación y la sostenibilidad.

"Al rescate del huerto" es más que una divertida forma de aprender, es una invitación a explorar y a actuar en pro de un futuro más verde y consciente.

OBJETIVO del juego

Debes completar el tablero, consiguiendo todas las hortalizas y recursos, para componer un huerto biodiverso y sostenible.

INFORMACIÓN GENERAL del juego

	PERSONAS DESTINATARIAS	El juego surge como una propuesta a centros educativos que quieren abordar, o ya lo hacen, la temática de huerto educativo en sus centros. Aún así, puede ser utilizado en otros contextos, como grupos de amistades y familias.
	EDAD	A partir de 3 años. Hay versiones o adaptaciones según etapas educativas.
	DURACIÓN	30-60 minutos, dependiendo de la versión elegida.
	NÚMERO DE JUGADORES	Desde 2 a 4 jugadores/as o equipos, dependiendo de la versión elegida. Se ofrecen algunas propuestas de uso del material del juego que pueden utilizarse incluso de manera individual.
	EN GRUPO	Para grupos grandes, lo recomendable es que cada equipo esté formado por 6-8 personas máximo.

COMPONENTES del juego



1 Caja: para contener todos los materiales del juego



1 Tablero máster



4 Tableros de juego



1 Manual con instrucciones



1 Hoja de Resumen de normas



1 Ficha "¡Me toca!"



40 Fichas de recursos



48 Fichas de hortalizas:
temporada primavera-verano



48 Fichas de hortalizas:
temporada otoño-invierno



38 Cartas de prueba:
temporada primavera-verano



38 Cartas de prueba:
temporada otoño-invierno



66 Cartas de suerte:
temporada primavera-verano



66 Cartas de suerte:
temporada otoño-invierno

- ✓ SELECCIONA TEMPORADA
- ✓ DIVIDE EQUIPOS
- ✓ COLOCA EL TABLERO MÁSTER
- ✓ PREPARA CARTAS Y FICHAS
- ✓ ASIGNA ROLES

PREPARACIÓN del juego?

Para comenzar, se determina si es necesaria la figura de una **persona moderadora del juego** y quién será. Para el caso de jugar toda una clase, se recomienda que sea alguien perteneciente al profesorado o una persona adulta quien modere.

Es necesario realizar una pequeña **organización previa**:

EQUIPOS	Se eligen los equipos . Pueden jugar de 2 a 4 equipos compuestos de 1 a 8 personas cada uno.
TEMPORADAS	Se elige la temporada a jugar : otoño-invierno o primavera-verano. NOTA: cada elemento del juego está identificado con el diseño correspondiente a su temporada: fondo amarillo y personaje con sombrero para primavera-verano; y fondo azul y personaje con bufanda para otoño-invierno.
CARTAS	Se separan los mazos de cartas de prueba y de suerte según la temporada elegida y se colocan en el espacio correspondiente del tablero máster.
FICHAS HORTALIZA	Se separan las fichas de cada tipo de hortaliza según la temporada a jugar elegida. Después, se agrupan en montoncitos según cada tipo de hortaliza (ejemplo: todas las lechugas juntas, todos los ajos, etc.) y se colocan en torno al tablero máster.
FICHAS RECURSO	Se separan y agrupan las fichas de cada tipo de recursos , en montoncitos (ejemplo: todos los soles juntos, todas las gotas de agua, etc.) y se colocan en torno al tablero máster. " NOTA: estas fichas son las mismas para ambas temporadas.

En el medio se coloca el **tablero máster**, que contiene:

- Una zona para el **mazo de cartas de prueba**, dispuesto boca abajo.
- Una zona para el **mazo de cartas de suerte**, dispuesto boca abajo.
- Una zona para dejar la **ficha "¡Me toca!"** mientras se juega el turno.



Se crean los equipos de jugadores y se sitúan alrededor del tablero máster. Se aconseja que cada equipo cuente con una mesa o zona de apoyo suficiente para colocar su tablero de juego para que todas las personas participantes tengan visión.

- Primavera / Verano



- Otoño / Invierno



COMIENZO del juego

¿QUIÉN EMPIEZA?

- Si hay moderador/a: juega primero el equipo más a su izquierda.
- Si no hay moderador/a: juega el equipo cuya suma de edades sea mayor.
- Si hay empate: ¡piedra, papel o tijera!

REPARTO DEL ROL ESPECIAL:

Dos personas de cada equipo asumen un rol especial durante cada turno:

- **Maestro/a Hortelano/a:** Se encarga de leer las cartas y plantear las pruebas al equipo. En el primer turno, al inicio de la partida, es elegido por la persona moderadora; si no la hubiera, será el propio equipo quien lo elija. Esta persona recibe la ficha “¡Me toca!”, que mantiene durante todo su turno.

- **Aprendiz del huerto:** Comunica las decisiones del equipo y coloca las fichas en el tablero. Es elegido por el Maestro Hortelano de su equipo.

Ambas personas se sitúan cerca del tablero máster, desde donde coordinarán el desarrollo del turno.

Todos los miembros del equipo asumirán uno de estos roles en algún momento a lo largo de la partida.

ROTACIÓN:

En la siguiente ronda, la ficha ¡Me Toca! se pasa a una persona del equipo de la izquierda (siguiendo las agujas del reloj) que asumirá el **rol de Maestra/o Hortelana/o** durante el turno de su equipo.



CÓMO se juega

Cada equipo, en su turno, coge una carta de prueba y, tras jugar la carta, coge tantas cartas de suerte como indique cada carta prueba.

Así, el equipo jugador comienza el juego cogiendo la primera carta del mazo de cartas prueba.



CARTAS PRUEBA

Cada carta prueba contiene un **icono** que indica el **tipo de prueba** a realizar. Se puede consultar la correspondencia en la hoja de "Resumen de normas".



Símbolo

TIPOS DE CARTAS PRUEBA

Tiempo

TIPO DE PRUEBA	DESCRIPCIÓN	NORMAS ESPECÍFICAS
 ¡Atención! Pregunta	El equipo acuerda una respuesta común. Se supera si la respuesta es correcta.	
 ¿Verdadero o Falso?	El equipo acuerda si la afirmación es verdadera o falsa. Se supera si acierta.	
 Trabalenguas	Leer de seguido todo el texto que aparece en la carta para superar la prueba.	 Puede realizar tantos intentos como dé tiempo dentro del minuto de duración.
 Refrán	El equipo debate y su portavoz explica el significado del refrán.	 Vale una respuesta aproximada, siempre que se asemeje a la correcta. Pasado medio minuto sin acertar, se puede dar una pista.
 Dibujar	Se supera si el equipo acierta el objeto representado en el dibujo.	 Cualquiera de las dos respuestas que puedan aparecer se darían como válidas, ya que son sinónimos.
 Mímica	Interpretar con gestos lo indicado en la carta. Se supera si el equipo acierta.	 Valdría con adivinar una palabra, hacerlo completo es por si se juega con más nivel. En ese caso, habría que adivinar todo.
 Palabra clave	Describir la palabra sin usar las palabras prohibidas indicadas en la carta. Se supera si el equipo acierta.	
 Palabras desordenadas	La persona con el rol de "Maestro Hortelano" escribe la serie de letras y el equipo tiene que ordenarlas y acertar cuál es la palabra que forman.	 Si pasado medio minuto no se ha dado ninguna respuesta cierta, se puede dar una pista.
 Leer los labios	La persona con el rol de "Maestro Hortelano" dice la palabra sin emitir sonidos, ni susurros. El equipo tiene que acertar.	
 Acción	El equipo realiza la acción que se indica. Se puede elegir: jugar esta carta en el turno, que la juegue otro equipo en ese mismo turno o guardarla y elegir más adelante qué equipo la juega.	 x2 Si se usa para sorprender a un equipo, debe ser antes de que coja la carta prueba que les toca en su turno. Las hortalizas se las lleva el equipo que juegue realizando la acción.

NORMAS GENERALES DE CARTAS PRUEBA

	QUIÉN JUEGA	• Maestro Hortelano: lee la carta y plantea la prueba. • Aprendiz del huerto: da la respuesta tras deliberar con su equipo.
	TIEMPO	Hay 1 minuto para superar la prueba (salvo que las normas indiquen otra cosa). El tiempo empieza a contar tras la lectura y comprensión de la carta.
	RESPUESTAS	El equipo puede hacer varios intentos durante el minuto. • Si acierta: consigue 3 fichas de hortalizas a su elección. • Si no lo logra a tiempo: recibe igualmente 1 ficha de hortaliza, porque lo importante es intentarlo.
	REBOTE	Si en un minuto no hay respuesta correcta, los demás equipos pueden “robar” el turno levantando la mano. El equipo autorizado por la moderación que acierte gana 1 hortaliza. Si no hay moderador, el rebote pasa al siguiente equipo por turno.
	FINAL DEL TURNO	Al terminar la prueba, el equipo coge tantas cartas del mazo Suerte como indique la carta Prueba. Después, la carta Prueba usada vuelve al final del mazo.



CARTAS SUERTE

Cada carta suerte contiene un **color de fondo** que indica el tipo de carta que es y cómo afecta:



COLOR AZUL O AMARILLO:

- Afecta de forma **positiva**.
- Con cada carta positiva sacada, **se gana automáticamente un recurso** para ir completando el tablero, que viene indicado por un icono concreto para cada tipo de recursos y explicado en la parte inferior de la carta.
- Algunas cartas **especiales** permiten, además de obtener un recurso, **ganar hortalizas, más recursos o protección frente a ataques futuros**.
- Es importante leer el texto completo ya que en ocasiones da indicaciones concretas a realizar.





COLOR ROJO:

- Afecta de forma **negativa**.
- Implica un ataque o daño que hace **perder hortalizas o recursos**.
- El **tipo de ataque** viene indicado con un **icono** en la parte superior.
- El tipo de consecuencia es diferente para cada caso y viene explicado en el **texto inferior de la carta**.



Símbolo



TIPOS DE CARTAS SUERTE

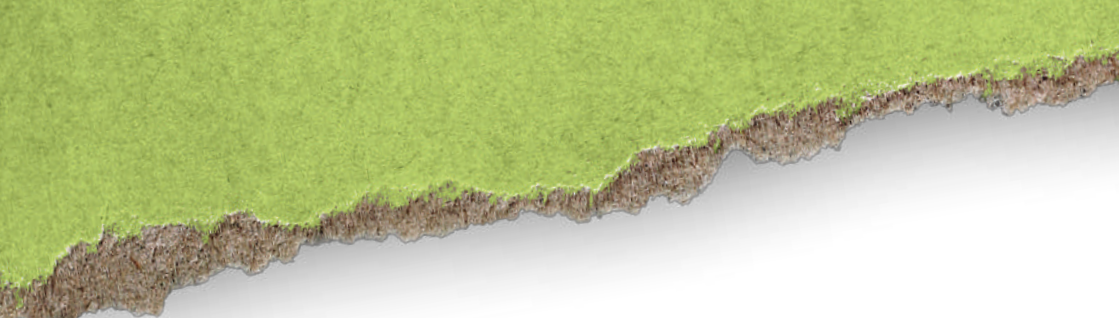
	CONDICIONANTE	COLOR	CANTIDAD POR TEMPORADA	RECURSO ASOCIADO
	POSITIVO	VERDE	2x temporada	Energía
	POSITIVO	VERDE	2x temporada	Agua
	POSITIVO	VERDE	3x temporada	Plantas compañeras
	POSITIVO	VERDE	3x temporada	Bichos compañeros
	POSITIVO	VERDE	2x temporada	Abono natural
	POSITIVO	VERDE	3x temporada	Reutilización
	POSITIVO	VERDE	3x temporada	Herramientas
	POSITIVO	VERDE	4x temporada	Cultivos vecinos
	POSITIVO	VERDE	2x temporada	Remedios naturales
	POSITIVO	VERDE	2x temporada	Colaboración
	POSITIVO	VERDE	9x temporada	Dobles
	POSITIVO	VERDE	3x temporada	Comodín
	POSITIVO	VERDE	9x temporada	Supercomodín
	NEGATIVO	ROJO	5 primavera-verano 6 otoño-invierno	Plaga
	NEGATIVO	ROJO	6 primavera-verano 5 otoño-invierno	Meteorología
	NEGATIVO	ROJO	4x temporada	Veneno
	NEGATIVO	ROJO	2x temporada	Vertido

NORMAS GENERALES DE LAS CARTAS SUERTE

- En las **cartas suerte**, con el fin de aprender, es **conveniente leer la descripción con información educativa** que viene en cada carta.
 - ¡Atención! **no todas las cartas suerte tienen el mismo efecto ni la misma acción**. Todo está explicado en cada carta.
 - Una vez **jugadas**, las **cartas suerte** se colocan de nuevo **al final de su mazo**.
-

Aquí acabaría el turno del equipo jugador, pasando la ficha ¡Me toca! al equipo de la izquierda, en el sentido de las agujas del reloj, que serán los próximos en jugar.

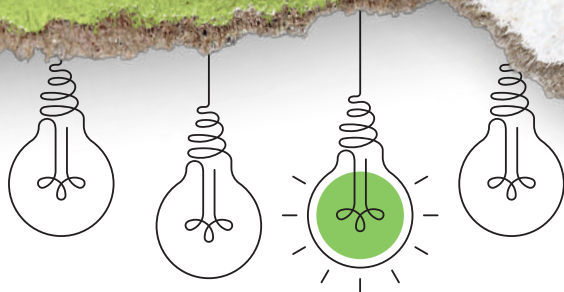




OTRAS NORMAS A TENER en cuenta



- ✓ • **Se cogen tantas cartas suerte como indique la carta Prueba jugada en ese mismo turno.** Se cogen todas a la vez para poder plantear estrategias en base a la cartas suerte que salgan.
- ✓ • **Cuando se ganan hortalizas,** el equipo decide cuáles escoger en función de su estrategia de juego.
- ✓ • **Una vez completadas las hortalizas de los cuatro surcos del tablero,** si no se han conseguido todos los recursos, se debe seguir jugando. Las hortalizas que se ganen de más por pruebas o donaciones en ese turno pueden utilizarse de dos formas:
 - Reservarse, solo durante ese turno, para reponer pérdidas de hortalizas que pudieran producirse al jugar cartas de suerte. Si no se usan, se devuelven al montón al finalizar el turno.
 - Sustituirse por un único recurso que se necesite.
- ✓ • **La decisión sobre cómo utilizar las hortalizas extra** debe tomarse en el momento de recibirlas..
- ✓ • **Cuando un miembro del equipo realiza una prueba cuya respuesta dependa del equipo,** será supervisado por las personas que en ese momento desempeñen el rol de “Maestro hortelano” en los equipos contrincantes, garantizando así la imparcialidad.



ALGUNOS consejos

- **Preparar todo antes.** El profesorado o la persona adulta responsable debe revisar y organizar los materiales antes de empezar.
- **Explicar lo esencial.** No es necesario detallar cada carta al inicio; el juego se aprende sobre la marcha. Para resolver dudas, pueden consultarse los cuadros resumen del manual o el texto de cada carta.
- **Organizar bien el espacio.**
- **Si jugáis con una clase entera,** se recomiendan 4 equipos de entre 6 y 8 jugadores como máximo.
- **Asignar una mesa a cada equipo para su tablero.**
- **Disponer de una mesa central con el tablero máster y los materiales.**
- **Adaptar el juego según la edad o el nivel educativo.**
- **Para primer ciclo de primaria,** se recomienda retirar cartas de pruebas más complejas, como refranes, trabalenguas, palabra desordenada o crear un rap.
- **Si el juego va demasiado rápido...** eliminad cartas muy beneficiosas o añadid algún reto extra.
- **Si el juego avanza demasiado lento...** podéis reducir normas restrictivas o establecer un tiempo de respuesta más corto.
- **Si durante la partida se agotan las cartas prueba del mazo,** se pueden barajar de nuevo para repetir pruebas o, de forma excepcional, utilizar cartas Prueba de otra temporada que no se esté jugando en ese momento.

FINAL de la partida

El fin de la temporada de cultivo viene marcado cuando uno de los equipos consigue completar en su tablero de juego todas las hortalizas de los cuatro surcos y todos los recursos. En este momento, se para el juego y se da paso a la cosecha (recogida de las hortalizas).

Para poder terminar la partida, hay que contar el número total de hortalizas cultivadas por cada equipo.

Si la suma total de las hortalizas recogidas es más de la mitad del total de hortalizas a conseguir por todos los equipos jugadores ¡ENHORABUENA!



LAS HORTALIZAS
HAN CONSEGUIDO
SOBREVIVIR
y se han desarrollado
bien, gracias al buen
trabajo colaborativo
y cooperativo.



VARIANTES del juego

CAMBIAMOS DE TEMPORADA

Si se hace corto, se puede ampliar y jugar la otra cara del tablero, con las hortalizas de la temporada no jugada anteriormente. También se puede elegir jugar la temporada que falte en otro momento. No tienen por qué estar ligadas. El juego seguiría acabando como se explicó anteriormente.

EXPLORANDO LOS MATERIALES

Todos los materiales del juego se pueden explorar y usar por separado.

Se pueden seleccionar del **mazo de cartas Prueba** aquellas que interesen y jugarlas sin necesidad de desarrollar la dinámica principal del juego.

Se pueden seleccionar del **mazo de cartas Suerte** aquellas que interesen y leerlas para aprender sobre el huerto e invitar al alumnado a **investigar** más.

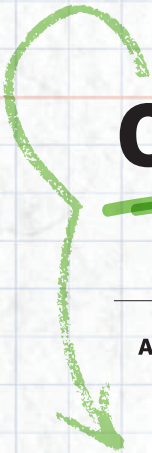
El **glosario** puede servir como diccionario del huerto y tenerlo a mano para consultarlo cuando sea necesario, en clase o bien en el propio huerto escolar.

LA HORTALIZA DOBLE

- **Etapas:** infantil y primer ciclo de primaria.
- **Objetivo:** aprender a reconocer hortalizas básicas.
- **Desarrollo:** coged dos fichas de cada hortaliza, mezcladlas y colocadlas boca abajo. En cada turno, se levantan dos fichas: si forman pareja, se conservan y se repite la jugada; si no, se vuelven a girar y se pasa el turno. Gana quien consiga más parejas.
- **Variante cooperativa:** se juega en equipo para encontrar todas las parejas en el menor número de intentos posible.

¿QUÉ HORTALIZA ES?:

- **Etapas:** infantil y primer ciclo de primaria.
- **Objetivo:** reconocer las hortalizas.
- **Desarrollo:** colocad cada ficha de hortaliza en el lugar correspondiente del tablero. Para completar la actividad, se puede practicar la escritura copiando el nombre de cada elemento que aparece en el tablero debajo de su silueta.



Glosario

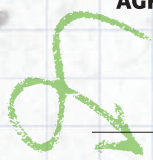
AGROECOLOGÍA

Ciencia que aplica principios de la ecología al diseño y gestión de sistemas agrícolas. Estudia la agricultura desde un punto de vista no solo productivo, sino combinando también las dimensiones sociales, culturales y económicas con el objetivo de transformar el sistema alimentario hacia la sostenibilidad y la justicia.



SOSTENIBILIDAD

Vivir bien hoy sin dañar el mañana. Significa cuidar la naturaleza, pensar en las personas y usar los recursos de manera responsable, para que todos podamos disfrutar de ellos ahora y en el futuro.



HUERTO AGROECOLÓGICO

Un huerto que imita a la naturaleza. Se organiza pensando en el equilibrio entre plantas, animales, suelo y personas. Aquí no solo se cultiva comida sana, también se aprende a cuidar la tierra, compartir y trabajar en equipo.

HUERTO REGENERATIVO

Un huerto que “cura” la tierra. No se conforma con no dañar el suelo, sino que lo mejora: devuelve nutrientes, aumenta la vida del suelo y ayuda a que el agua y la biodiversidad vuelvan a estar en equilibrio.

AIREADOR

Herramienta con mango y espiral metálica que se introduce en la compostera para remover el material y que el compost respire bien.

Al rescate DEL HUERTO



ASOCIACIÓN

Técnica agrícola que consiste en cultivar dos especies distintas en el mismo espacio gracias a su relación beneficiosa. Por ejemplo, el ajo y el tomate: el ajo actúa como insecticida natural, ahuyentando insectos, caracoles, gusanos y otras plagas que pueden dañar al tomate.

AZADA

Herramienta utilizada normalmente en la agricultura. Está formada por una lámina con el borde frontal cortante relativamente afilado por un lado y un mango para sujetarla. Se utiliza básicamente para cavar y mover tierras.

BANCAL ELEVADO

Técnica de cultivo donde la zona a cultivar se encuentra elevada por encima del suelo. Se mejora así el drenaje y el cuidado de las plantas.

BANCAL EN SURCOS

Zona del huerto delimitada y diseñada con surcos, que se crean mediante hileras de tierra amontonada, para garantizar que el riego llegue a todas las zonas.

BIODIVERSIDAD

Es la variedad de formas de vida y los ecosistemas que la albergan, en constante interacción. Las plantas, los insectos, las aves, los mamíferos, y los lugares en los que se desarrollan sus vidas como los mares, los desiertos o las montañas son parte de la biodiversidad. Además, dentro de una misma especie, como la humana, cada individuo tiene diferentes características para adaptarse al ambiente, ¡eso también es una parte importantísima de la biodiversidad!

BOTIJO

Recipiente de barro cocido poroso que sirve para conservar el agua fresca y beber.

COLABORACIÓN	Cuando varias personas se unen para lograr lo que sería imposible en solitario. En el huerto, todo mejora trabajando juntos.
COMPOST 	Abono natural que se obtiene al descomponerse restos orgánicos (cáscaras, hojas, ramas) gracias a la acción de organismos como bacterias, hongos o lombrices. Este proceso, llamado compostaje, ocurre siempre con oxígeno y devuelve nutrientes al suelo.
COMPOSTERA	Lugar donde ocurre la transformación de los residuos orgánicos en compost. En espacios abiertos o en espacios reducidos donde la compostera toma forma de contenedor, recipiente o depósito (de plástico, madera o metal).
 COSECHA	Proceso agrícola de recogida de frutos, semillas, hortalizas y vegetales comestibles una vez están maduros.
CRIBA	Malla o tamiz que separa partículas grandes de pequeñas. En el huerto sirve para dejar el compost más fino antes de usarlo.



CRISOPA	Insecto aliado del huerto. Sus larvas son depredadoras de pulgones y otros pequeños insectos.
ECONOMÍA CIRCULAR	Contrario a la economía lineal basada en producir, consumir y desechar, la economía circular propone alargar la vida útil de los productos, ahorrar materias primas y recursos. Nada se tira, todo se aprovecha. Compartir, alquilar, reparar, reutilizar y reciclar son la estrategia a seguir.
ECOSOCIAL	Conlleva que cuidar la naturaleza y buscar justicia social van de la mano. Un huerto no solo alimenta, también conecta y cuida a la comunidad.
HOTEL DE BICHOS	Soporte fabricado con madera, cañas, paja, piedras u otros elementos mayormente naturales, donde los insectos pueden refugiarse e hibernar. Ayuda a conservar la biodiversidad y a aprender sobre la vida de los insectos.
INVERNADERO	Espacio cubierto con vidrio o plástico que protege a las plantas del frío y permite controlar la temperatura y la humedad para que crezcan mejor.
JARDÍN VERTICAL	Pared cubierta de plantas. Se cultivan en estructuras especiales que permiten que las raíces crezcan en vertical, aprovechando el espacio, decorando y mejorando el aire del entorno. Pueden estar hechos con pallets, cajas, botellas u otros materiales reutilizados.

MESA DE CULTIVO

Bandeja o cajón de madera que se coloca sobre una estructura con patas a una altura bastante elevada del suelo para plantar y cuidar las plantaciones de manera más cómoda sin tener que agacharse.

ROTACIÓN

Técnica agrícola que consiste en sembrar diferentes cultivos en diferentes momentos en un mismo terreno para favorecer la regeneración de los nutrientes del suelo.

TEMPORADA

El ciclo de vida de las diferentes plantas se enmarca en un determinado momento del año, y esto condiciona los cultivos de nuestro huerto. Podemos decir que en el huerto hay 2 temporadas, que van ligadas a las estaciones y en las que se cultivan diferentes hortalizas: la temporada de otoño-invierno y la de primavera-verano.

VERMICOMPOSTERA

Recipiente con lombrices que convierten restos orgánicos en humus de lombriz, un abono muy rico. Es un compostaje rápido, limpio y sin malos olores.

¡PUEDES RECORTAR EL GLOSARIO Y TENERLO SIEMPRE A MANO!

Créditos

IDEA ORIGINAL	ECOESCUELAS
CREACIÓN DEL CONTENIDO	Virginia Chaparro Parra
TESTEO, REVISIÓN Y APORTACIONES	Idoia Arellano López Carmen Fernández-Enriquez Blanco-Magadán Patricia Cortijo Oncala Irene Rodríguez Serrano Álvaro Jiménez Huedo Víctor Chaparro Parra Laura Mediavilla Ruíz
DISEÑO Y MAQUETACIÓN	Natalia Martín Lago
CON EL APOYO DE	Ecoembes

“Al rescate del huerto” forma parte del programa educativo Huertos de Biodiversidad, impulsado por Fundación Global Nature y Ecoescuelas-ADEAC, con el apoyo de Ecoembes.



Este juego es una herramienta orientativa para aprender sobre la importancia del huerto y las asociaciones entre especies, pero no pretende ser una guía técnica de plantación.



JUGADORES
O EQUIPOS
2-4



TIEMPO
30-60min



EDAD
> 3 años

INFORMACIÓN PARA SOPORTE Y SUGERENCIAS:

info@fundacionglobalnature.org
ecoescuelas@adeac.es

**MÁS INFORMACIÓN SOBRE
HUERTOS DE BIODIVERSIDAD**



"Al rescate del huerto" © 2025 Ecoescuelas-ADEAC – Fundación Global Nature
Segunda Edición 2026

